

# DRAGON'S LAIR®

OWNED BY MAGICOM, INC. AND USED BY PERMISSION

Help Dirk, who is balanced on a falling disc, jump before he tumbles into a bottomless pit.



Tentacles of terror emerge from every angle to snare Dirk! Slash them with your sword.



Huge skeletal hands reach out in a skull filled hallway, shatter them with your sword!



Avoid the Dragon's deadly fireballs to reach the magic sword! Slay him to save the Princess.



\*Commodore 64 screens shown. Other versions will differ from those shown

Dragon's Lair® Copyright 1983 Magicom Inc. All Rights Reserved.  
Character Designs Copyright 1983 Don Bluth  
DRAGON'S LAIR® OWNED BY MAGICOM, INC. AND USED WITH PERMISSION

This special adaptation brings home all the excitement of the trend-setting arcade game and gives you even more control over the action! Lead Dirk the Daring on his quest to rescue beautiful Princess Daphne, who has been imprisoned in a crystal ball by the evil dragon. To complete this noble mission you'll need cunning, courage and quick reflexes! As you guide Dirk through nine action-packed screens, new perils lurk every step of the way! Fend off supernatural forces with your sword or use your wits to escape. Swing on a rope over fiery chasms. Fight fierce battles with the dreaded Phantom Knight and cunning rat guards. Find a way to survive and you'll take on the most deadly foe of all... the diabolical dragon himself!

Copying, lending, hiring, public broadcast,  
transmission or distribution is prohibited.

Software Projects Ltd., Bearbrain Complex, Allerton Road, Woolton,  
Liverpool, Merseyside L25 7SF. Telephone: 051-428 9593 Telex: 627520

## SOFTWARE PROJECTS



# DRAGON'S LAIR®

OWNED BY MAGICOM, INC. AND USED BY PERMISSION

DRAGON'S LAIR®

SOFTWARE PROJECTS

Long ago, in a magical time, a good King named Aethelred ruled a peaceful kingdom. Now his kingdom had many treasures, but its greatest prize was Princess Daphne, the King's only child. Brave Knights and handsome Princes came from afar just to pay her court, for she was a maiden of exceeding beauty, and grace. But, though they laid vast riches at her feet and pleaded most earnestly for her hand, Princess Daphne refused them all. For her heart had long been given to another. . .Dirk the Daring, the Kings champion and bravest Knight. Then one dark day, Singe an evil dragon who ruled over a shadowed land, appeared in Aethelred's kingdom and demanded that the King deliver up his kingdom and people to him. When Aethelred refused Singe's vile demand, the monster kidnapped the beautiful Daphne and imprisoned her in a crystal sphere in the horrible dungeons beneath his enchanted castle. Singe then sent Aethelred this message: Relinquish your kingdom before the setting sun or your beloved daughter will perish. Aethelred and all the people of the kingdom were plunged into despair. All except for Dirk who vowed to go to the enchanted castle and free the Princess. . .if he could survive the dungeon's many perils. . .if he could reach the Dragon's lair. . .

## GARANTIE

Nous garantissons l'utilisation de ce produit sur le matériel AMSTRAD/SCHNEIDER uniquement, peut-être un autre appareil peut-il servir, mais il ne sera pas couvert par notre garantie.

Ce produit de Software porte une garantie d'un an. Si le produit ne se charge pas au moins d'un côté de la cassette (ou du disque), nous le remplacerons gratuitement.

### **NE RETOURNEZ PAS LA CASSETTE CHEZ VOTRE DETAILLANT**

Cette garantie n'affecte pas vos droits statutaires et est offerte en supplément, conformément à l'acte de ventes des marchandises.

Toutes marchandises retournées doivent être accompagnées de leur emballage et documentation en bon état, nous exigeons également une preuve de l'achat.

**SOFTWARE PROJECTS LTD.,  
BEARBRAND COMPLEX, ALLERTON ROAD,  
WOOLTON, LIVERPOOL L25 7SF.**

**TELEPHONE: 051-428 9393**

**TELEX: 627520**

## INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi un jeu de Software Projects. Nous espérons que vous aurez plaisir à jouer au DRAGON'S LAIR® sur votre AMSTRAD/SCHNEIDER CPC 464/664/6128.

### **DIRECTIVES DE CHARGEMENT**

#### **CASSETTE**

Si vous êtes relié à un entraînement externe, laissez-le débranché. Remettez votre appareil à zéro. Introduisez la cassette dans l'enregistreur de données (de n'importe quel côté). Rembobinez la bande jusqu'au commencement.

Frappez RUN"DL <ENTER>.

Appuyez sur la touche PLAY de votre enregistreur de données, puis appuyez sur n'importe quelle touche.

Laissez la cassette dans l'enregistreur de données et tenez enfoncée la touche PLAY.

Une fois que le programme principal est chargé, il vous sera demandé de remettre le compteur de la cassette à ZERO.

Le programme est enregistré sur les deux côtés de la cassette. Dans le cas où un côté manquerait à se charger, répétez la séquence en vous servant de l'autre côté de la cassette.

Lorsque DIRK a terminé un niveau avec succès, le programme chargera automatiquement le niveau suivant.

Lorsque DIRK a perdu toutes ses vies, il faut que vous rebobiniez la cassette jusqu'à ce que le compteur atteigne ZERO, ensuite, appuyez sur PLAY, maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur la touche SPACE pour que DIRK puisse continuer sa recherche.

## TOUCHES SPECIALES ET MOUVEMENT DU LEVIER

Dans le couloir aux Crânes, la Salle d'Armes et la Salle des Tentacules, le levier de commande n'acceptera que l'action correcte au moment correct. L'action correcte au mauvais moment sera ignorée, et l'action erronée au bon moment déclenchera un bourdonnement audible. Si vous tenez d'avance le levier pour anticiper un mouvement, ceci sera ignorée et vous perdrez une vie. Vous êtes donc averti, une erreur de jugement est très importante dans ces salles. Pour vous servir de votre épée, appuyez simplement sur L pour vous permettre de tirer l'épée du fourreau et de taillader avec (au bon moment). Vous gardez toujours votre épée, sauf sur le dernier écran lorsqu'il vous faudra la ramasser du haut de la falaise avant de tuer le dragon.

## DISQUE

Remettez l'appareil à zéro. Si vous êtes en possession d'un 464, branchez l'entraînement et ensuite l'ordinateur. Introduisez le disque dans l'entraînement principal (DRIVE A).

Frappez RUN"DL <ENTER>.

Laissez le disque dans l'unité d'entraînement. Chaque niveau se charge au fur et à mesure. Ceci se fait en 6 secondes environ.

## LES DIRKS EN PRIME

Vous gagnerez des DIRKS en prime (vie supplémentaire) après être passé par la Salle d'Armes et pour chaque salle par la suite jusqu'à un maximum de SIX.

Vous en aurez besoin.

## COMMANDES

Vous pouvez vous servir soit du clavier, soit du levier de commande, simultanément.

Clavier	Levier	
"Z"	LEFT	déplacement vers la gauche
"X"	RIGHT	déplacement vers la droite
"K"	UP	déplacement vers le haut
"M"	DOWN	déplacement vers le bas
"L"	FIRE	tire l'épée/saute
":"	BARRE	saute sur les crétins étourdis
	D'ESPACEMENT	

## ECHANGE DES CASSETTES

Si vous avez acheté la version en cassette pour votre 464 et que dans l'intervalle vous avez modernisé votre système au moyen d'une unité d'entraînement externe, vous désirez sans doute la version à disque. Retournez-nous votre cassette dans son emballage avec un chèque, ou votre numéro de carte de crédit (Access), ou votre mandat postal au montant de 6 livres Sterling et nous vous enverrons la version sur disque.

## AVIS DE DROITS D'AUTEURS

. DRAGON'S LAIR® Droits d'auteurs 1983 Magicom, Inc. Tous droits réservés. Conception des personnages — Droits d'auteurs 1983 Don Bluth. DRAGON'S LAIR® appartient à Magicom Inc., et est utilisé sous autorisation. Ce programme ainsi que la documentation l'accompagnant ne peuvent être copiés, transmis, transférés, reproduits, loués, prêtés, modifiés d'une manière quelconque, en tout ou partie, sans l'autorisation expresse de Software Projects Ltd.